

Klasse F2C-MTR – Fesselflug-Mannschaftsrennen mit Verbrennungsmotoren 1,5 ccm

1.0 Die Sportart:

- 1.1.1. Ein Mannschaftsrennen besteht aus 3 (in Absprache mit dem Wettbewerbsleiter und den Piloten auch aus 2) Fesselflugzeugen, die gleichzeitig in demselben Kreis, entgegen dem Uhrzeigersinn, fliegen.
- 1.2. Jede Mannschaft besteht aus einem Piloten und einem Mechaniker.
- 1.3. Die Vorläufe gehen über 100 Runden. Es sollen 3 Vorläufe und 1 Endlauf geflogen werden. In welcher Zusammenstellung die Mannschaften gegeneinander fliegen, entscheidet das Los.
- 1.4. Der Endlauf geht über 200 Runden mit 3 Fesselflugzeugen.
Die Teilnehmer mit den 3 besten Zeiten aus den Vorläufen nehmen am Endlauf teil.

2.0 Das Modell:

- 2.1. Außer des Anbaus eines feststehenden Fahrwerks bestehen keine weiteren Bauvorschriften.
- 2.2. Der maximale Motorhubraum beträgt 1,5 ccm.
- 2.3. Zugelassen sind Selbstzündermotoren und Glühzündermotoren, Glühzündermotoren nur mit Schalldämpfer.
- 2.4. Die Leinenlänge beträgt 14,5 m +/- 0,04 m, gemessen von der Achse des Handgriffs bis zur Propellerachse.
- 2.5. Stahllitzen mit einem Durchmesser von mindestens 0,3 mm sind vorgeschrieben (nur sogenannte 0,012 inch Leinen).
- 2.6. Der Pilot muss einen Sicherheitsriemen verwenden, der das Handgelenk mit dem Steuergriff verbindet.
- 2.7. Die Zugbelastungsprobe vor jedem Rennen beträgt 6 kg.
- 2.8. Der Tankinhalt beträgt höchstens 10 ccm.
Druckbetankungssysteme sind nicht zugelassen.
- 2.9. Einfache Abschaltvorrichtungen ohne Zusatzfunktionen sind zugelassen.
- 2.10. Es dürfen nur handelsübliche, thermoplastische Propeller verwendet werden.
- 2.11. Das maximale Modellgewicht beträgt 500 g.

3.0 Die Rennanlage:

- 3.1. Der Pilotenkreis hat einen Radius von 3 m, der Flugkreisradius beträgt 18,2 m.
- 3.2. Ein Sicherheitszaun ist nicht vorgeschrieben.
- 3.3. Es sind 3 Startplätze zu markieren.

4.0 Die Rennleitung:

- 4.1. Die Rennleitung besteht aus einem Rennleiter und mindestens einem Rundenzähler/Zeitnehmer je Mannschaft.

5.0 Der Rennablauf:

- 5.1. Die Startplatzwahl wird durch Los ermittelt.
- 5.2. Auf Signal: 90 Sekunden Warmlaufzeit.
- 5.3. Auf Signal: Motor abstellen, Vorbereitungszeit bis zum Start: 30 Sekunden.
- 5.4. Auf Signal: Das Rennen startet.
- 5.5. Tankstopps:
 - 5.5.1. Im Vorlauf sind 100 Runden mit mindestens 2 Tankstopps vorgeschrieben.
 - 5.5.2. Im Endlauf sind 200 Runden mit mindestens 5 Tankstopps vorgeschrieben.
- 5.6. Bei unverschuldetem Beenden des Rennens darf die betroffene Mannschaft ihr Rennen wiederholen.

6.0 Regeln für die Piloten:

Klasse F2C-MTR – Fesselflug-Mannschaftsrennen mit Verbrennungsmotoren 1,5 ccm

- 6.1 Während des Fluges: Aufenthalt nur im Pilotenkreis.
Während des Betankens: mindestens ein Fuß im Pilotenkreis.
- 6.2 Überholen nur durch Überfliegen.
- 6.3 Beim Zwischentanken: Griff am Boden halten.
- 6.4 Kann der Mechaniker das Modell nach der Landung nicht mehr erreichen, muss das Modell zur Vermeidung von Behinderungen in den Pilotenkreis gezogen werden.

7.0 Regeln für die Mechaniker:

- 7.1 Sicherheitshelm mit Kinnriemen tragen.
- 7.2 **Es sind nur Bodenstarts erlaubt. Das Werfen von Modellen ist aus Sicherheitsgründen nicht gestattet.**
- 7.3 Zum Fangen/Bergen des Modells darf der Mechaniker eine Armlänge in den Flugkreis greifen.
- 7.4 Modelle dürfen erst gefangen werden, wenn der Motor nicht mehr läuft und das Modell danach mindestens einmal den Boden berührt hat.
- 7.5 Während des Fangens, Betankens und Startens: fliegende Modelle haben absolut Vorrang.
- 7.6 Die Leinen müssen am Boden gehalten werden.
- 7.7 Tankstopps so durchführen, dass andere Teilnehmer und Modelle nicht im Flugbetrieb behindert werden.

8.0 Aufgaben des Rennleiters:

- 8.1 Signalgebung beim Start.
- 8.2 Beobachtung des Rennens bezüglich Regeleinhaltung, Fairness und Sicherheit.
- 8.3 Im Bedarfsfalle: Ermahnung der Teilnehmer nach Maßgabe der Regeln. Eine Mannschaft kann bei besonders sicherheitsgefährdendem und/oder unsportlichem Verhalten (z.B. lang anhaltendes Schleudern oder zu hohes Fliegen, **Werfen des Modells** usw.) durch die Rennleitung ausgeschlossen werden.

9.0 Wertung:

- 9.1 Die 3 besten Zeiten aus den Vorläufen bestimmen die Finalteilnehmer.
- 9.2 Die Platzierung der 3 Finalteilnehmer erfolgt nach ihrer Finalzeit.
- 9.3 Die Nicht-Finalteilnehmer platzieren sich nach ihrer besten Vorlaufzeit.
- 9.4 Bei nicht beendeten Rennen zählt die Anzahl der geflogenen Runden.